

IKT-alkalmazások a nyelvi fejlesztés szolgálatában

SZABÓNÉ VÉKONY ANDREA

Fővárosi Pedagógiai Szakszolgálat XXII. Kerületi Tagintézménye

„...az emberiség történetében most először
a gyerekek valami fontos felett gyakorolnak hatalmat.
A szülei legfeljebb a kisvasutat és a babavilágot irányították,
a ma gyermekei azonban vezéregyéniségei egy digitális forradalomnak,
ami átalakít minden társadalmi intézményt.”
(Tapscott D. & Williams A. D., 2007. 58. o.)

Az elmúlt évtizedekben a különféle információs és kommunikációs technológiák mindennapos eszközeinkké váltak. A tapasztalatok azt mutatják, hogy az IKT által kínált lehetőségek kiaknázása igen sokoldalú és széleskörű. Ma már számos olyan fejlesztő szoftver létezik, melyek ingyenesen hozzáférhetők és megfelelően segítik a nyelvi fejlesztést. Az alábbiakban ezekből szeretnék ízelítőt nyújtani.

Kulcsszavak: IKT, nyelvi fejlesztés, szoftver, ingyenes, gyermek

Bevezetés

Az elmúlt évtizedekben a különféle IKT-eszközök szinte egy csapásra mindennapos eszközeinkké váltak, átértékelték tevékenységeinket és új lehetőségeket teremtettek számunkra. Alkalmazásukkal a pedagógia újfajta feladatokkal és kihívásokkal nézett szembe, másféle stratégiák kialakítása vált szükségsszerűvé.

A modern pedagógiának napjainkban arra kell törekednie, hogy a hagyományos oktatás kulturális értékeit, valamint a technológia új vívmányait egy egységbe integrálja, ezáltal magasabb szintre emelve a személyiség és a közösség értékeit. Így elősegíthetjük azt, hogy létrejön a 90-es években már felvázolt „új iskolakép, ahol a gyermek kényszer nélkül hibázik és javít, egyéni ambícióinak, tehetségének megfelelően építi személyiségét” (Dobákné Szatmári, 1996).

A tapasztalatok azt mutatják, hogy az IKT által kínált lehetőségek kiaknázása igen sokoldalú és széleskörű.

Az IKT-eszközök szerepe a pedagógiában

Mit is jelent az IKT mozaikszó? Az IKT rövidítés az *információs és kommunikációs tech-*

nológiákat foglalja magában. Amikor ezt a fogalmat halljuk, sokszor csak a számítógépekre gondolunk. Az IKT azonban ennél jóval tágabb értelemben használatos elnevezés, mely magába foglal mindenféle digitális technológiát. Az IKT tehát nem szűkíthető le kizárólag a számítógépre, illetve az azon futó különféle alkalmazásokra. Az IKT körébe sorolható minden olyan informatikai eszköz, alkalmazás és szolgáltatás, amely az oktatás során alkalmazásra kerül. A pedagógiában az IKT-eszközök már igen sok területen megjelennek. Az adminisztrációs munka, a pedagógusi felkészülés, az intézmények közötti és az intézményen belüli kommunikáció mellett azonban egyre nagyobb számban vannak jelen konkrétan a tanítás-tanulás/terápia folyamatában is.

Segítségükkel gyakorlatilag minden olyan pedagógiai feladatot elláthatunk, amelyet hagyományos módszerekkel tennénk meg. Azonban fontos szem előtt tartanunk, hogy kizárólag az olyan tanítási-tanulási folyamat lehet igazán hatékony, melynél a taneszközök és technológiák széles skálájával dolgozunk, ahol minden eszköz és technológia a maga helyén van, és sajátos funkciójában egyben nélkülözhetetlen.

Az IKT-eszközök kiválóan alkalmasak tanórán, frontális munkaforma keretén belül szemléltetésre. Emellett használhatjuk csoportfoglalkozásokhoz, tanórai differenciált feladatok adásához, egyéni fejlesztéshez, különféle terápiákhoz, felzárkóztatáshoz, tehetséggondozáshoz, habilitációs és rehabilitációs célú foglalkozásokhoz, valamint tanórán kívüli tevékenységek (pl. szakkörök, diákkörök, klubok) kiegészítéseként egyaránt. A felsorolt tevékenységekhez számos oktató- és fejlesztő program közül választhatjuk ki a gyermek(ek) egyéni igényeinek legmegfelelőbbet.

Az IKT-eszközök felhasználásához ugyanolyan – didaktikailag átgondolt – válogatásra van szükség, mint bármely más oktatástechnikai eszköz esetén. Fontos a rendelkezésre álló lehetőségek, az alkalmazási módok és a felhasználási kritériumok alapos ismerete.

Az eredményesség nagyrészt rajtunk, pedagógusokon múlik. Lényeges ezért, hogy a szoftvereket hozzáértő, kritikus válogatással szűrjük meg, ne csak a leírások alapján döntünk, hanem magunk is próbáljuk ki minden esetben az adott programokat. Ezt követően pedig a legmegfelelőbbeket, a speciális igények alapján, akár kisebb-nagyobb változtatásokkal használjuk fel az oktatás során.

Az IKT mint taneszköz alapvetően változtatja meg a tanítási-tanulási folyamatot. Kibővíti a lehetőségeket, intenzívebbé teszi az oktatást, módosítja a módszereket és a pedagógusok szerepét, valamint újfajta oktatási szituációt teremt. Legfőbb előnyei között sorolhatjuk fel az erős motiválást, a magas figyelmi szint fenntartását, a kreativitás fejlesztését, a gyors, pontos visszajelzést.

IKT-alkalmazások

Annak érdekében, hogy a *különböző fejlesztő* programokat a nyelvi fejlesztés során hatékonyan tudjuk felhasználni, a szoftvereknek bizonyos követelményeknek kell megfelelnie. Melyek is ezek?

- Nagy előny, ha az adott szoftver viszonylagosan olcsó, netán teljesen ingyen hozzáférhető mindenki számára (internetről letölthető).

- Legyen felhasználóbarát, könnyen kezelhető és ne igényeljen magas szintű IKT-ismereteket.
- Működjön mindig megbízhatóan.
- Kulcseleme legyen az interaktivitás.
- Álljon rendelkezésre az alkalmazást segítő leírás és/vagy útmutató.
- Lényeges az is, hogy többféle hardveren is futtatható legyen (kompatibilitás).

Ma már számos olyan fejlesztő szoftver létezik, mely ingyenes és kiválóan alkalmas a nyelvi fejlesztés során történő alkalmazásra. A legtöbb ezek közül nem csak egy, hanem különféle hardvereken (például asztali számítógép, laptop, tablet, telefon), illetve különböző operációs rendszer alatt is futtatható. Az alábbiakban ezekből szeretnék ízelítőt nyújtani.

Nyelvi fejlesztést segítő alkalmazások

Nyelvi fejlesztés kisgyermekeknél

Játékosan Magyarul

Az applikáció hatféle különböző oktatójátékot tartalmaz, melyek lépésről lépésre haladva épülnek egymásra. Elsősorban az aktív és passzív szókincs fejlesztésénél használhatjuk.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Szókincsfejlesztés.

Feladattípusa:

- Különböző feladatok, pl. színek gyakorlása, kirakó-játék.

Letölthető:

- Google Play-ről és App Store-ból is.



1. ábra: Játékosan magyarul

Baby Touch Sounds

A program segítségével a gyermekek játékosan gyakorolhatják a különféle környezeti hangok (pl. hangszerek, közlekedési eszközök, állathangok) felismerését, differenciálását, valamint emellett az egyes képek megnevezését.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Auditív észlelés, auditív differenciálás, szókinszfejlesztés.

Feladattípusa:

- Hangok-képek párosítása.

Letölthető:

- Google Play-ről és App Store-ból is.



2. ábra: Baby Touch Sounds

KIDSOPIA – Az állatok kertjében

A gyermek feladata ennél az applikációnál méret szerint sorba rendezni a háziállatokat. A játék három különböző nehézségű fokozatból épül fel. Az alkalmazás játékosan segít elsajátítani a méretek fogalmát, valamint a növekvő és csökkenő sorrend jelentését.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Vizuális észlelés, szerialitás, növekvő-csökkenő sorrend gyakorlása.

Feladattípusa:

- Növekvő-csökkenő sorrend generálása.

Letölthető:

- Google Play-ről és App Store-ból is.



3. ábra: KIDSOPIA – Az állatok kertjében

Beszédképesség fejlesztése

A program minden feladványa egy-egy képsorozatból áll, melyek együttesen egy összefüggő történetet mutatnak be. A kis képek azonban a játék elején megkeverednek. A gyermek feladata, hogy visszaállítsa a képeket a helyes sorrendbe, és ennek megfelelően elmesélje a történetet.

Három nehézségi szintje van:

1. Könnyű: 4 egyszerű képből álló sorozatok.
2. Normál: 4 képből álló sorozatok, melyek egy-egy rövidebb történetet beszélnek el.
3. Nehéz: 5–6 képből álló sorozatok, melyek egy-egy hosszabb történetet mesélnek el, ahol a gyermeknek ok-okozati, illetve időbeli kapcsolatokat is fel kell ismernie.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Ok-okozati viszont felismerése, időbeli szerialitás, szintaktikai szint fejlesztése.

Feladattípusa:

- Képsorrend kirakása.

Letölthető:

- Google Play-ről.



4. ábra: Beszédkészség fejlesztése

Kakuktkojás

A játék célja a kisgyermek szókincsének és logikai következtetőképességének fejlesztése.

Minden körben 4 tárgy jelenik meg a képernyőn, melyek közül három osztozik egy közös tulajdonságban, így ezek besorolhatóak egyetlen kategóriába (például bútorok, játékok, gyümölcsök, evőeszközök). A negyedik tárgy azonban nem illik bele ebbe a kategóriába, tehát az a kakuktkojás. A gyermek feladata hogy minden esetben kiválassztani a nem odaillő tárgyat, vagyis magát a kakuktkojást.

A játékban szereplő kategóriák a következők: játékok, evőeszközök/edények, szerszámok, ruhadarabok, iskolai felszerelés, virágok, gombok, gyümölcsök, zöldségek, édességek, emlősök, madarak, rovarok és tengeri élőlények.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Szókincs fejlesztése, kategórianevek gyakorlása, logikai következtetőképesség fejlesztése.

Feladattípusa:

- Kakuktkojás felismerése.

Letölthető:

- Google Play-ről.



5. ábra: Kakuktkojás

Meseélmények IKT-eszközökön

A mese a fantázia birodalmát képviseli és ezáltal igen közeli rokonságot mutat a gyermekek világával. A mesék sokféle érzelmek megmutatására alkalmasak és hozzásegítik a gyermekeket ahhoz, hogy ezeket az érzelmeiket újra és újra átélhessék, illetve meg tapasztalhassák. Olyan alapvető egyetemes emberi problémákat vetnek fel, amelyek leginkább a gyermekeket foglalkoztatják, így segítve az én-fejlődésüket. A mesék értéke felbecsülhetetlen, hiszen új területeket nyitnak meg a gyermeki képzelőerő előtt.

A mesék nagyon hatékony eszközei a kommunikáció fejlesztésének, de emellett a multikulturális nevelésnek és a személyiségformálásnak is. Megfelelően fejlesztik a szókincset, a mondatalkotást, a kommunikációs eszköztárat, a szövegértést. Tulajdonképpen olyan nyelvi tapasztalatnak tekinthetők, melyek mind a beszédpercepcióra, mind a beszédprodukcióra, mind pedig a nonverbális kommunikációra hatással vannak.

Az igényes mesék hallgatása tehát rendkívül fontos a gyermekek személyiségfejlődése szempontjából.

BOOKR Kids

A BOOKR Kids mesealkalmazás ötvözi az audiovizuális és interaktív lehetőséget a klasszikus mesélés élményével. A BOOKR Kids alkalmazás egy olyan „élő mesekönyv”, amely lehetővé teszi a történetmesélés új, interaktív formáját, amelybe a gyermekek is aktívan bekapcsolódhatnak, miközben a saját

fantáziájukat használva merülnek el a mesék csodálatos világában. A teljes mesetár előfizetéssel érhető el, de jó pár mese ingyen is letölthető. Az interaktív történetekben több játékot is találunk, például memória-játékot, rímkeresőt.

A szövegeket az olvasástanulás megkönnyítése érdekében szövegkiemelés is követi. A meserepertoárt a Móra Kiadóval közösen tanárok, irodalmárok és gyermekek bevonásával állították össze. A könyvek szövegeit – az eredeti illusztrációkat megtartva – interaktív elemekkel párosították.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás és általános iskola alsó tagozatos gyermekei körében.

Fejlesztési célok:

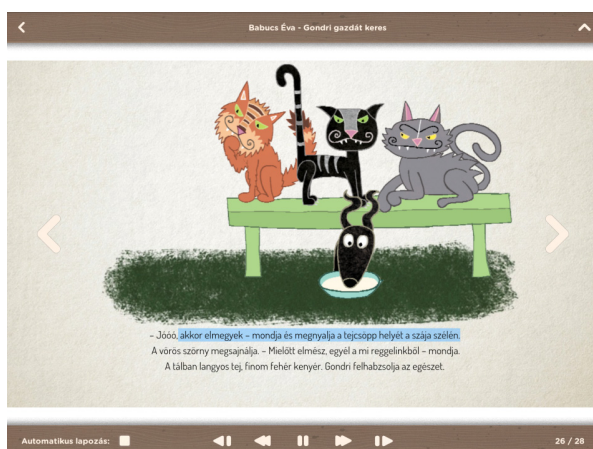
- Kommunikációs kompetenciák, kreativitás fejlesztése.

Feladattípusa:

- Interaktív mesekönyv.

Letölthető:

- Google Play-ről és App Store-ból is.



6. ábra: BOOKR Kids

Szörnyek háza

A Szörnyek Háza címet viselő történet egy másik, innovatív, nem lineáris, összetett mese. Az esemény Rendet Lenke lakásában kezdődik, ahol rejtélyes módon valahogy mindig nagy a rendetlenség. Szivi, Katti és Habver, a három virgonc szörny ront-bont. A mesét irányító gyermekeknek őket kell elkapniuk és otthonukba irányítaniuk. Nyulász Péter versben elbeszéli történetét az olvasó folytathatja és elágazásokkal, többféle módon

juthat el a történet végéig. A mese atmoszféráját kézzel rajzolt, részletgazdag grafika, zenéi és egyéb hanghatások teremtik meg. Az applikáció ötvözi a hagyományos mesemondást a számítógépes ügyességi és logikai játékokkal. Egyszerre ismerteti meg a gyerekeket egy irodalmi szöveggel és fejleszt különféle képességeket.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Kommunikációs kompetenciák, logikai gondolkodás, kreativitás fejlesztése.

Feladattípusa:

- Interaktív mesekönyv és fejlesztő játékok.

Letölthető:

- Google Play-ről és App Store-ból is.



7. ábra: Szörnyek háza

Diavetítő – retro mesék ingyen

Népmesék, klasszikus mesék, rajzfilmek, bábfilmek, mesefilmek nézhetők meg klasszikus (kép-szöveg) diákon. Szintén egy hiánypótló, ingyenes applikáció.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Kommunikációs kompetenciák fejlesztése.

Feladattípusa:

- Diafilmes mesekönyv.

Letölthető:

- Google Play-ről.



8. ábra: Diavetítő

Lola mesék – Kukasziget és palackpulcsi

A nagyszerű iPad-mesekönyv ingyenes változata mesével és játékkal ötvözve. Lola kérdései kifogyhatatlanok: pl. Hogyan lesz a vi-zes palackból polárpulcsi? Mit jelent az, hogy szelektív szemét? Hol van az a Kukasziget? A mese során megismerhetjük, hogy mi lesz a hulladékkal, mit csinálnak a műanyag palackból és miért kell szétválogatni a szemetet. Az interaktív multimédiakönyvet lapozgatva a szerző felolvassa a szöveget, a történet meg-elevenedik rajzfilmen is és a gyermekek kreatív játékokban ismét találkozhatnak a mese legfontosabb tanulságaival: kitakaríthatják a játszóteret, szétválogathatják az otthoni hulladékot, megkereshetik a különbséget képek és hangok között egyaránt, és még Lolát is átöltöztethetik.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható óvodás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Kommunikációs kompetenciák, kreativitás fejlesztése.

Feladattípusa:

- Mesekönyv és játékok.

Letölthető:

- App Store-ból.



9. ábra: Lola mesék – Kukasziget és palackpulcsi – mese



10. ábra: Lola mesék – Kukasziget és palackpulcsi – különbségkereső játék

Nyelvi fejlesztés kisiskoláskorban

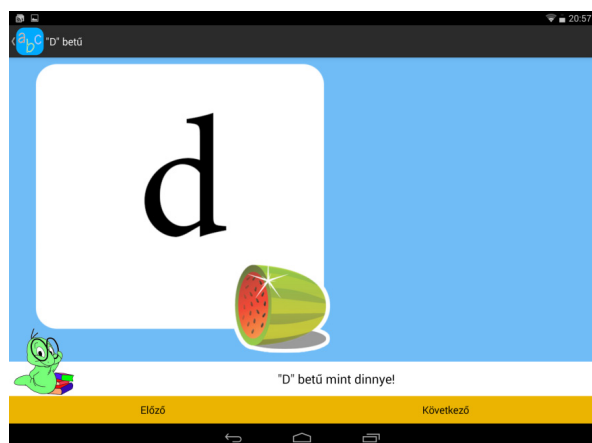
Az írott nyelv fejlesztését segítő applikációk

Az írott nyelv elsajátítása nem zajlik le pusztán azzal, hogy a gyermek az első osztályban megtanulja a magyar ábécé betűit és azokat bizonyos fejlettségi szinten összeolvassa. Ahogy maga a nyelvi fejlődés, az írott nyelvi fejlődés is nagyjából a gyermekek 10–12 éves koráig tart. Az olvasás- és íráskészség fejlesztésére ebben az időszakban szintén találunk ingyenesen letölthető programokat.

ABC Tanulás

Ez az alkalmazás a magyar ábécé betűit ismerteti még és gyakoroltatja a gyermekekkel. Minden betűhöz egy-egy hívóképet társít a

program, melynek nevét mindig a képernyő alján is szerepelteti.



11. ábra: ABC tanulás

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható általános iskola alsó tagozatos gyermekei körében.

Fejlesztési célok:

- Magyar ábécé gyakorlása.

Feladattípusa:

- Betűfelismerés. Betű-hívókép társítása.

Letölthető:

- Google Play-ről.

Olvasás és írás magyarul

Az applikáció különböző gyakorlataival a magyar szavak olvasását és helyesírását gyakorolhatjuk. A kívánt szóhosszúságot be lehet állítani 4 és 12 betű közé. Neheztésképpen bizonyos feladattípusoknál plusz, a szóhoz nem tartozó betűket is kérhetünk a programtól. A játék több, mint 250 elemű szóanyagot tartalmaz.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható általános iskolás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Olvasási és helyesírási készség fejlesztése.

Feladattípusa:

- Három az egyben oktatójáték (betűkből szavak szintézise, kép-szó egyeztetése, szóolvasás).

Letölthető:

- Google Play-ről.

A feladattípusok:

- Betűkből szavak szintézise

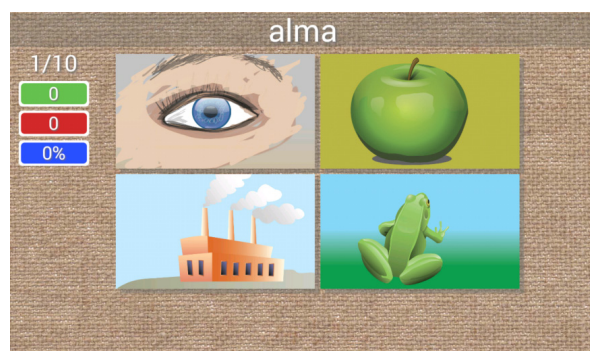
A kép alatt megjelennek betűk, melyeket helyes sorrendbe kell raknia a gyermeknek. Neheztésképpen kérhetünk plusz betűket a programtól, melyek nem a szó alkotóelemei. Egy itemben 10 feladat található. A program számolja a helyes és helytelen megoldásokat.



12. ábra: Olvasás és írás – Betűkből szavak szintézise

- Kép-szó egyeztetése

A képernyőn megjelenik egy szó, melyet a gyermeknek el kell olvasnia, majd a négy felkínált lehetőség közül kiválasztania a hozzá tartozó képet. Egy-egy itemben 10 feladat található. A program számolja a helyes és helytelen megoldásokat.



13. ábra: Olvasás és írás – Kép-szó egyeztetése

- Szóolvasás

A képernyőn megjelenik egy kép és a hozzátartozó szó. A gyermeknek el kell olvasnia a szavakat.



14. ábra: Olvasás és írás – szóolvasás

Hipokampusz Kapitány: Tanulj olvasni

Az applikáció különböző gyakorlataival a magyar szavak olvasását gyakorolhatjuk. A program kerettörténete, hogy Hipokampusz Kapitány, a kalóz zsákmányszerző útra indulna. Azonban néhány dolog még hiányzik az úthoz, például egy hajó és a legénység. Egy tutajjal a Betű Szigetekre kell eveznünk, és visszaszerezni a „Szó-kincset”. Ez a kincs gazdaggá tesz bennünket, a tudás terén, melynek segítségével a kapitány megmentheti legénységét a gonosz tengeri szörny, Analfabetikus karmai közül, és egyben új hajót is vásárolhat magának.

A program fejlesztői a Montessori-módszer koncepciójára építenek.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható általános iskolás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Olvasási és helyesírási készség fejlesztése.

Feladattípusa:

- Három az egyben oktatójáték (betűkből szavak szintézise, kép-szó egyeztetése, szóolvasás).

Letölthető:

- Google Play-ről.



15. ábra: Hipokampusz Kapitány: Tanulj olvasni

Betű-Puzzle

A program alapfeladata, ahogy az elnevezése is mutatja, a betűkből szavak szintézise. Többféle kategória, főfogalom közül válogathatunk. Amennyiben nem tudjuk a megoldást, kérhetünk segítséget: a szó magánhangzói megjelennek a megfelelő helyükön. A beépített szóanyag folyamatosan bővül.

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható általános iskolás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

- Szószintézis.

Feladattípusa:

- Betűkből szavak összerakása.

Letölthető:

- Google Play-ről.



16. ábra: Betű-Puzzle

Szókereső

A klasszikus szókereső játék egyik változata. Egy-egy betűről csak a szomszédos mezőre léphetünk tovább vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

Egy adott betűt szavanként csak egyszer használhatunk fel. 60000 szóból álló szótárral rendelkezik.

A beállításai között az alábbiakat találjuk meg:

- Választható a játéktér mérete (2x2, 3x3, 4x4, 5x5, 6x6)
- Beállítható játékidő (0:30, 1:00, 1:30, ... 5:00, 10:00, korlátlan)
- Extra idő mód (0:30+, 1:00+, 1:30+, ...)
- Többjátékos mód – egy készüléken (maximum 6 játékosig)

Alkalmazási terület:

- Alkalmazható általános iskolás gyermekek körében.

Fejlesztési célok:

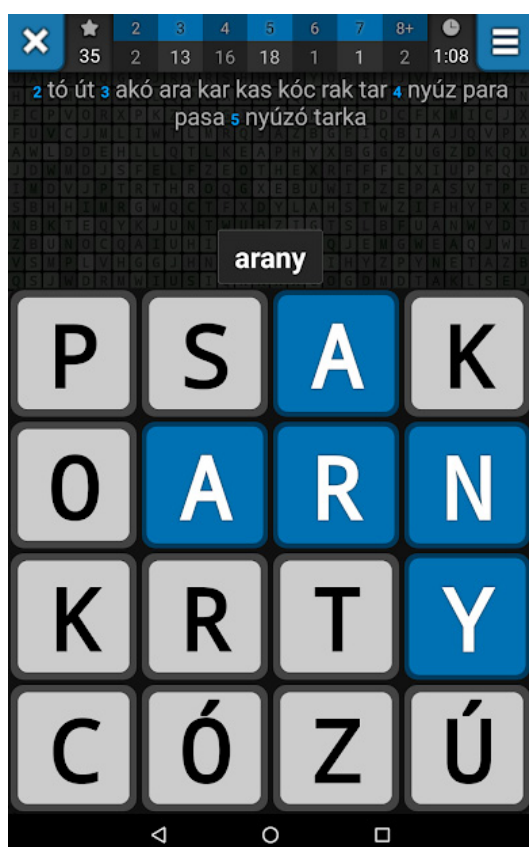
- Szószintézis.

Feladattípusa:

- Betűkből szavak összerakása.

Letölthető:

- Google Play-ről.



17. ábra: Szókereső

Összegzés

A fentiekben láthattuk, hogy az IKT-eszközökön futó alkalmazások széles skálájával találkozhatunk az interneten. Az applikációk új lehetőségeket adnak a pedagógusok kezébe: segítségükkel könnyebben felkeltethetjük és leköthetjük a gyermekek figyelmét. Alkalmazásukkal a pedagógusok újabb módszerekkel bővíthetik az eszköztárukat, mely során az egyén képességeihez és készségeihez igazodó differenciált oktatás, fejlesztés kerül méginkább előtérbe.

Felhasznált irodalom

Dobákné Szatmári Enikő (1996): Kisgyermekkori képességfejlesztés az informatika segítségével az óvodában. *Óvodai Élet*, 5. 2. sz., 32–36.

Tapscott, D. és Williams, A. D. (2007): *Wikinómia. Hogyan változtat meg mindent a tömeges együttműködés*. HVG Press Kft., Budapest.

ICT applications for language development

In the past decades, various information and communication technologies have become our daily tools. Experience shows that exploiting the opportunities offered by ICT is very versatile and wide-ranging. Nowadays there are many development software that are available for free and support language development. Below I would like to give you some examples of these.

Keywords: *ICT, language development, software, freeware, child*

Szabóné Vékony Andrea (2018): IKT-alkalmazások a nyelvi fejlesztés szolgálatában. *Gyermeknevelés*, 6. 3. sz., 163–172.